

ARTIKEL JURNAL

**PENCAHAYAAN *LOW-KEY* SEBAGAI REPRESENTASI
KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM FILM
“ MENJAHIT WAKTU”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



Disusun oleh
Fafan Putra Pratama
NIM: 1410065132

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PENCAHAYAAN *LOW-KEY* SEBAGAI REPRESENTASI
KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM FILM
“ MENJAHIT WAKTU”**

Arif Sulistiyono	Andri Nur Patrio	Pius Rino Pungkiawan	Fafan Putra Pratama
Program Studi Film & Televisi	Program Studi Film & Televisi	Program Studi Film & Televisi	Program Studi Film & Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta	Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia	Yogyakarta, Indonesia	Yogyakarta, Indonesia	Yogyakarta, Indonesia

ABSTRAK

Kematian adalah adalah akhir dari kehidupan. Semua orang akan mengalaminya. Kita semua tidak akan tahu kapan dan di mana kematian akan datang, apa penyebab kematian, dan bagaimana datangnya kematian. Kematian adalah rahasia Tuhan yang tak satupun makhluk hidup bisa mengetahui maupun mengubahnya.

Film “Menjahit Waktu” bercerita tentang konflik batin tokoh utama dalam menghadapi kematian. Rasa takut, khawatir, dan dilema yang dirasakan tokoh utama akan direpresentasikan secara visual melalui pencahayaan *low-key*. Kontras cahaya yang tinggi akan menciptakan area gelap yang pekat dan menjadi representasi dari konflik batin tokoh utama. Suasana suram dan gelap yang tercipta akan menambah dramatik cerita.

Perwujudan karya ini dilakukan melalui analisis konflik batin yang terkandung dalam aspek naratif film. Konflik batin akan dipertebal dan diciptakan melalui kontras cahaya sehingga, penonton dapat merasakan ketakutan, kekhawatiran, dan dilema yang dialami tokoh utama .

Kata kunci : Film fiksi “Menjahit Waktu”, konflik batin, pencahayaan, *low-key*, representasi.

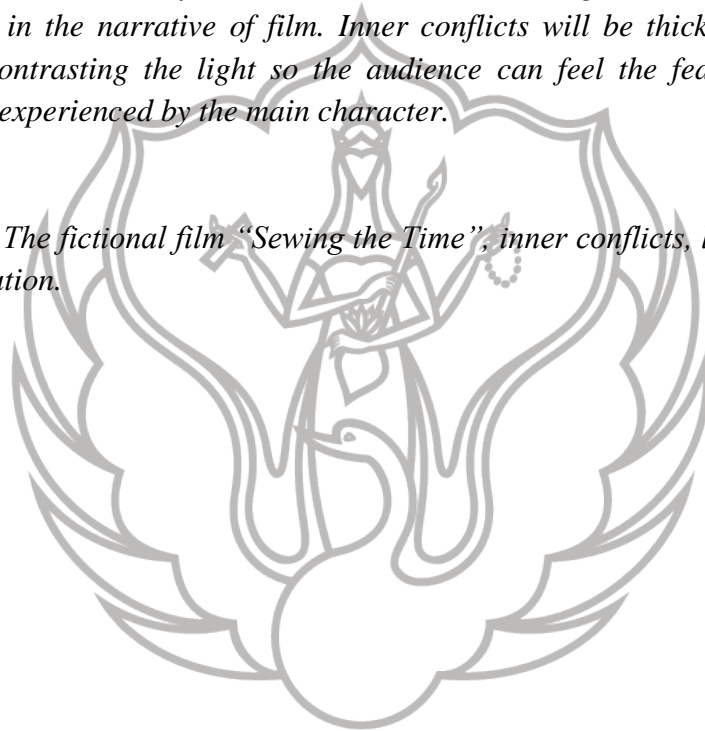
ABSTRACT

Death is end phase of life. Everyone will experience it. All of us will not know when and where death will come, what causes death, and how death will come. Death is a secret of God that no one person know or change it.

The film "Sewing the Time" tells the story about main character's inner conflicts in facing death. Fears, worries, and dilemmas felt by main character will be represented visually with low-key lighting. High contrast of light will create deep shadows and represent the inner conflict of main character. Glommy and dark atmosphere that is created will add dramatic effect on the story.

The realization of this work is carried out through an analysis of the inner contained in the narrative of film. Inner conflicts will be thickned and created through contrasting the light so the audience can feel the fears, worries, and dilemmas experienced by the main character.

Keyword: The fictional film "Sewing the Time", inner conflicts, lighting, low-key, representation.



PENDAHULUAN

Kematian adalah sebuah fase akhir kehidupan yang akan dilalui oleh setiap makhluk yang bernyawa. Kita semua tidak akan tahu kapan dan di mana kematian akan datang, apa penyebab kematian, dan bagaimana datangnya kematian. Kematian adalah rahasia Tuhan yang tak satupun makhluk hidup bisa mengetahui maupun mengubahnya. “Setiap yang bernyawa pasti akan mati. Dan sesungguhnya akan disempurnakan pahala kalian pada hari kiamat. Barangsiapa yang dijauhkan dari neraka dan dimasukkan ke dalam surga, maka ia benar-benar telah beruntung. Dan kehidupan dunia itu tidak lain hanyalah kesenangan yang memperdaya” (QS. Al-Imran: 185).

Film “Menjahit Waktu” bercerita tentang Damar yang berfirasat bahwa kematiannya sudah dekat. Damar mendapatkan sebuah surat misterius yang berisi syair dengan bahasa Arab. Syair itu berisi nasehat menghadapi kematian. Damar menangkap surat itu sebagai tanda bahwa kematiannya sudah dekat. Damar mempersiapkan kematiannya sebaik mungkin

sekaligus mempersiapkan masa depan Nanda. Damar meminta Nanda untuk masuk ke Pondok Pesantren namun permintaan itu ditolak. Nanda ingin sekolah di SMP terdekat agar ia tetap bisa bertemu dan menjaga Damar. Namun Damar tetap berusaha membujuk Nanda masuk ke Pondok Pesantren agar Nanda memiliki bekal agama yang cukup dan Nanda dapat belajar hidup mandiri jika nantinya Damar meninggal dunia. Dari naskah film “Menjahit Waktu” penulis menemukan konflik batin pada Damar menjadi penggerak cerita. Konflik batin tokoh Damar muncul dari surat misterius yang diterimanya. Surat itu seolah-oleh menjadi tanda bahwa kematiannya sudah dekat. Rasa takut, khawatir, dan bimbang muncul pada diri Damar. Ditambah lagi Nanda anak semata wayangnya masih beranjak remaja dan membutuhkan bimbingan Damar. Konflik batin yang dirasakan Damar menjadi lebih kuat dan rumit sehingga Damar mengambil beberapa langkah cepat dan praktis untuk mempersiapkan kematiannya. Namun langkah yang diambilnya malah menciptakan konflik baru dengan Nanda.

Konflik batin dalam film “Menjahit Waktu” dapat direpresentasikan melalui penataan cahaya. Representasi ini bertujuan untuk menggambarkan konflik batin Damar melalui bahasa visual. Rasa takut, cemas, khawatir, yang ada pada diri Damar direpresntasikan melalui penerapan pencahayaan *low-key*. Pencahayaan *low-key* memiliki karakter visual yang kontras dan terkesan gelap. Kontras cahaya antara area terang dan gelap dapat menggambarkan suasana hati Damar dalam menghadapi kematian. Area terang dan gelap juga dapat menggambarkan bahwa Damar tengah berada dalam fase hidup dan mati. *Look* gelap dari pencahayaan *low-key* menciptakan suasana yang suram dan mengintimidasi. Pencahayaan dalam film ini akan memiliki fungsi khusus sebagai representasi konflik batin yang dirasakan oleh Damar, sehingga dapat menyampaikan informasi konflik sekaligus meningkatkan dramatik cerita dalam film

OBJEK PENCIPTAAN

1. Judul

Film ini memiliki judul “Menjahit Waktu” yang terinspirasi dari pekerjaan Damar sebagai penjahit. Waktu disini merujuk pada waktu hidup Damar yang tak lama lagi. Dalam film ini dikisahkan usaha Damar untuk memepersiapkan kematiannya sekaligus mempersiapkan masa depan Nanda, anak semata wayangnya. Damar seolah sedang “menjahit waktu” dua peristiwa yang sedang dilaluinya dengan sebaik-baiknya.

2. Tema

Tema film ini adalah usaha mempersiapkan kematian

3. Premis

Premis film ini adalah dilema seorang bapak dalam mempersiapkan masa depan anaknya disaat waktu kematian sudah semakin dekat.

4. Alur

Alur film ini adalah alur maju dengan kejadian yang runtut.

5. Sinopsis

Damar adalah seorang bapak tunggal dengan satu anak bernama Nanda. Sehari-hari Damar bekerja sebagai tukang jahit rumahan. Suatu hari Damar mendapatkan sebuah surat misterius yang berisi syair dalam bahasa Arab. Syair itu berisi nasihat untuk selalu ingat kematian. Damar berfirasat bahwa surat itu adalah “surat kematian”.

Hari kelulusan SD Nanda sudah dekat. Sebagai hadiah Damar membuat baju batik *couple* untuk dipakai saat acara kelulusan. Usaha Damar untuk merayakan kelulusan Nanda terbentur oleh firasat yang muncul setelah mendapatkan surat misterius. Damar khawatir bahwa usianya tidak lama lagi. Damar lalu mendatangi Tio adiknya yang menjadi pengasuh sebuah pondok pesantren. Damar mendaftarkan Nanda ke pesantren dengan harapan kelak Nanda dapat diasuh oleh pamannya Tio dan mendapatkan ilmu agama yang cukup. Damar menyampaikan rencananya untuk memasukkan Nanda ke Pondok Pesantren. Namun Nanda menolak-

nya dan Nanda hanya ingin sekolah di SMP Negeri terdekat.

Surat misterius masih menghantui pikiran Damar. Damar menjadi sering berkontemplasi akan makna kehidupnya sembari mempersiapkan hal terburuk jika firasatnya tentang kematian benar-benar terjadi. Damar juga berusaha untuk membahagiakan Nanda dengan menepati janjinya untuk membuatnya baju batik. Damar menyelesaikan jahitan baju batik untuk Nanda sehari sebelum acara kelulusan Nanda.

Untuk merayakan kelulusan Nanda, Damar mengajak Nanda makan siang di warung favorit mereka. Di restoran tersebut Nanda memesan menu favoritnya. Sambil menyantap makanan, Damar kembali membahas sekolah Nanda. Damar dan Nanda mengungkapkan alasan masing-masing. Damar akhirnya luluh dan membebaskan Nanda untuk memilih sekolah. Mereka akhirnya berdamai. Di balik Nanda terlihat sosok putih bersinar memandang ke arah Damar. Damar sadar bahwa itu adalah malaikat yang siap mencabut nyawanya. Damar lalu meminta

Nanda untuk membelikan rokok di warung sebelah. Nanda lalu bergegas pergi. Damar mempersilahkan sosok tersebut. Damar lalu merebahkan badannya dan membaca dua syahadat. Damar pun meninggal di meja makan. Nanda kembali ke meja dan melihat ayahnya tertidur. Nanda mencoba membangunkan Damar tapi tak berhasil. Nanda lalu mengecek nafas Damar dan ternyata ayahnya sudah tak bernafas. Nanda masih mencoba membangunkan ayahnya dan tangisnya tak dapat dibendung lagi.

Keesokan harinya Nanda menghadiri acara kelulusannya bersama paman Tio. Nanda terlihat sedih karena ayahnya telah pergi selama-lamanya. Paman Tio mencoba menabahkan hati Nanda. Di rumah Nanda memandangi sudut-sudut rumah. Kenangan bersama Ayahnya masih terekam dengan jelas di kepala Nanda. Nanda berjalan ke arah meja jahit Damar. Nanda membuka laci di bawah meja dan menemukan sebuah surat berbahasa Arab. Di balik surat tertulis arti dalam bahasa Indonesia. Nanda membaca surat itu secara perlahan namun tetap tak mengerti maksud syair tersebut.

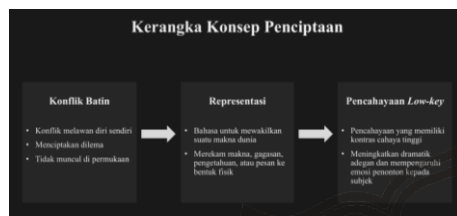
KONSEP KARYA

Konsep penciptaan pada film “Menjahit Waktu” mengacu pada konflik batin tokoh utama yang akan direpresentasikan melalui pencahayaan *low-key*. Konflik batin hanya bisa dirasakan oleh tokoh yang mengalaminya karena letak konflik berada di benak tokoh itu sendiri. Penonton tidak dapat merasakan jika konflik batin tidak divisualkan ke dalam film.

Secara psikologi tokoh yang mengalami konflik batin akan merasakan ketakutan, kekhawatiran, dan kecemasan atas dirinya sendiri atau dilema terhadap pilihan yang ada. Kondisi psikologi tersebut dapat direpresentasikan melalui konsep pencahayaan *low-key*.

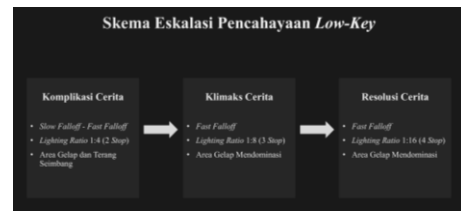
Pencahayaan *low-key* memiliki karakter cahaya yang kontras dengan area gelap yang mendominasi. Karakter tersebut sesuai dengan kondisi Damar yang merasa bahwa kematiannya sudah dekat. Kontras pada area terang dan gelap dapat merepresentasikan kondisi Damar yang tengah berada dalam fase hidup (terang) dan mati (gelap). Dengan menggunakan konsep pencahayaan

low-key, penonton akan mendapatkan informasi konflik batin yang dirasakan oleh Damar sehingga tercipta empati yang membuat penonton merasa terlibat langsung ke dalam cerita film.



Gambar 1. Kerangka Konsep Penciptaan

Pencapaian *low-key* dalam film “Menjahit Waktu” akan mengalami eskalasi seiring dengan semakin intensnya konflik batin yang dirasakan oleh Damar. Area gelap (berenergi negatif) akan semakin mendominasi pada *frame* Damar. Area terang (berenergi positif) semakin lama akan semakin resesif. Ada 3 tahap eskalasi pencapaian *low-key* yang akan diterapkan yaitu tahap komplikasi cerita akan menggunakan *lighting ratio* 1:4, tahap klimaks cerita akan menggunakan *lighting ratio* 1:8, dan tahap resolusi cerita akan menggunakan *lighting ratio* 1:16.



Gambar 2. Skema Eskalasi Pencapaian Low-key

Konflik batin yang dirasakan oleh Damar akan direpresentasikan secara visual melalui penerapan pencapaian *low-key*. Rasa takut, dilema, dan khawatir yang dirasakan Damar akan direpresentasikan dengan area gelap. Area gelap adalah area negatif (*negative space*) yang juga memiliki energi negatif. Energi negatif ini sesuai dengan kondisi Damar yang mengalami konflik batin dalam menghadapi kematian. Semakin tinggi rasa takut dan dilema yang dirasakan oleh Damar, area gelap akan semakin pekat dan mendominasi. Area gelap akan mengintimidasi Damar dan meningkatkan dramatik cerita.

Rasa takut Damar dalam menghadapi kematian juga direpresentasikan melalui kualitas cahaya. Di dalam skenario, ketakutan Damar akan semakin tinggi seiring dengan semakin banyaknya pertanda yang ia rasakan. Rasa takut itu juga

semakin tinggi seiring dengan semakin dekat waktu kematian. Eskalasi ini akan direpresentasikan dengan garis cahaya akan dibuat semakin tegas. Garis cahaya yang tegas didapat dengan cara mengaplikasikan sumber cahaya dengan karakter *hardlight*. Batas tegas antara area terang dan gelap juga menjadi representasi dari fase hidup dan mati.

Pencahayaan *low-key* dalam film “Menjahit waktu” akan meminimalisir penggunaan *backlight* atau *kickerlight* pada tokoh Damar (kecuali saat penerapan *cameo lighting*). Damar akan terlihat menyatu dengan *background*. Damar seolah-oleh ‘tenggelam’ dalam kegelapan dan terintimidasi oleh konflik batin yang dirasakan.

Pendekatan realis dan *pictorial lighting* digunakan dalam sebagai konsep pencahayaan. Pengambilan gambar pada *scene* eksterior akan menggunakan pendekatan realis. Cahaya terik dari matahari tidak akan diubah kualitasnya menjadi *softlight* dengan *trace frame* atau *silk*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kontras

cahaya yang tinggi dan menciptakan *look* yang organik dan realistik.

Pada *scene* yang menerapkan pencahayaan *low-key* akan menggunakan pendekatan *pictorial*. Pencahayaan akan diatur dengan tujuan mendapatkan kesan *beauty* dan sesuai dengan *mood* adegan. Dengan *pictorial lighting* penata cahaya akan lebih mudah untuk memainkan dan mengontrol pencahayaan sehingga pencahayaan dapat memberikan penekanan dramatik pada cerita.

Pencahayaan dalam film “Menjahit Waktu” menggunakan 3 warna cahaya. *Daylight* untuk *scene* dengan waktu kejadian pagi dan siang hari, *tungsten* untuk *scene* dengan waktu kejadian malam, dan *bluemoon* untuk bias cahaya bulan pada malam hari. Namun pencahayaan *daylight* akan dibuat sedikit *warm* dengan menambahkan filter 1/8 CTO. Hal ini bertujuan untuk memberikan *mood* hangat pada *scene* pagi dan siang hari. Pencahayaan *tungsten* tetap menggunakan *color temperature* 3200K. Cahaya *bluemoon* akan menggunakan sumber cahaya *daylight* yang diberi filter *Cosmetic Aqua Blue*. Filter *Aqua Blue*

menghasilkan cahaya dengan warna biru kehijauan.

Falloff akan mengalami perubahan seiring dengan tingginya konflik batin yang dirasakan oleh tokoh utama. Pada bagian eksposisi dan komplikasi cerita, pencahayaan akan menggunakan *slow-falloff*. Cahaya akan dibuat *soft* dengan menambahkan *cutter frame diffuser* atau kain *silk* di depan sumber cahaya. Pada bagian komplikasi, klimaks, dan resolusi cerita akan menggunakan *fast-falloff*. Cahaya akan dikondisikan berintensitas tinggi dan tidak terhalang benda (kaca *frosted* atau *vitrase*) sebelum mengenai subjek.

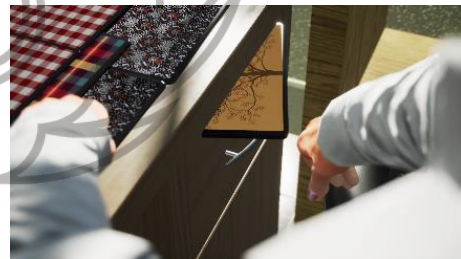
PEMBAHASAN

Pencahayaan pada film “Menjahit Waktu” menerapkan pencahayaan *low-key* sebagai representasi konflik batin pada tokoh utama. Rasa takut, khawatir, dan dilema, yang dirasakan oleh Damar direpresentasikan dengan kontras cahaya. Porsi dan kepekatan area gelap bersifat progresif sesuai dengan intensitas konflik. Semakin dekat Damar dengan waktu kematian, pencahayaan akan semakin kontras.

Pandangan penonton diarahkan ke area terang sehingga penonton dapat merasakan konflik batin yang dialami oleh Damar lebih detail dan intens.

1. *Low-key* pada *scene 3*

Damar sedang memilah kain di meja. Pandangannya lalu mengarah ke surat yang berada di dalam laci. Damar merasa gelisah saat melihat surat tersebut. Damar lalu lanjut menjahit. Tiba-tiba benang jahitnya putus. Dengan keluh kesah, Damar menyambung benangnya. Di kejauhan terdengar suara pengumuman kematian dari arah masjid.



Gambar 3. Screenshot Scene 3

Pencahayaan *low-key* pada *scene 3* menggunakan *lighting ratio* 1:4 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 1900 *lumens* dengan jarak sekitar 12 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 800 dengan

key light yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan fill light mendapatkan *exposure* f2.0. *Key light* diposisikan dari arah jendela di kanan Damar sehingga tercipta *side light*. Untuk mengatur kontras cahaya digunakan *pollyfoam* untuk memantulkan *key light*. Cahaya yang mengarah ke area *background* dipotong dengan floppy dan cutter light.

Kontras pada scene 3 memberikan penekanan dramatik saat Damar melihat surat misterius di laci meja jahit. Surat itu masih menghantui pikiran Damar. Area laci dibuat gelap agar surat misterius terlihat samar dan memberikan energi negatif dalam *shot*. Kesamaran ini sejalan dengan perasaan Damar yang masih belum mengerti maksud datangnya surat misterius. Attached shadow pada wajah Damar menciptakan dimensi dan menambah energi negatif yang sesuai dengan konflik batin yang mulai muncul pada diri Damar.

2. *Low-key* pada scene 10

Damar sedang memasak sarapan untuk Nanda. Sese kali Damar

termenung dan melamun. Damar lalu kembali sadar dan bergegas membawa makanan ke ruang tengah.



Gambar 4. Screenshot Scene 10

Pencahayaan *low-key* pada scene 10 menggunakan *lighting ratio* 1:4 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 1500 *lumens* dengan jarak sekitar 8 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 800 dengan *key light* yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan fill light mendapatkan *exposure* f2.0. *Key light* berasal dari terobosan cahaya yang masuk dari lubang ventilasi. Cahaya jatuh ke wajah hingga sebagian dada Damar.

Damar sesekali melamun seperti memikirkan sesuatu yang sangat penting. Area terang yang selektif pada wajah dan sebagian dada Damar membantu memfokuskan pandangan penonton ke ekspresi Damar. Area terang dan gelap pada

diri Damar merepresentasikan kondisi Damar yang berada pada persimpangan fase hidup (terang) dan mati (gelap). Area *background* diberi aksentuasi cahaya untuk memberikan informasi waktu kejadian. Area gelap pada *background* mendominasi frame dan menjadi representasi kekhawatiran yang terus menghantui Damar sekaligus menciptakan suasana suram.

3. *Low-key* pada *scene* 12

Damar dan Nanda berjalan di kuburan dan menuju ke makam Jayati, istri Damar. Mereka lalu membersihkan makam Jayati dan mengirim doa bersama. Nanda lalu bercerita ke makam Jayati bahwa ia akan masuk SMP. Nanda sangat merindukan sosok ibunya dan berandai-andai bahwa ibunya bisa datang ke acara kelulusan. Damar mencoba menenangkan dan membesarkan hati Nanda. Setelah selesai berziarah, mereka lalu pulang. Di tengah perjalanan pulang, Damar melihat sosok kakek dengan baju serba putih. Sosok tersebut memandangi balik Damar. Damar

lalu kembali berjalan ke arah parkir.



Gambar 5. Screenshot Scene 12

Pencahayaan *low-key* pada *scene* 12 menggunakan *lighting ratio* 1:4 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 8400 *lumens* dengan jarak sekitar 12 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 1600 dengan *key light* yang jatuh ke punggung Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f2.0. Area wajah mereka diberi *fill light* dengan memantulkan cahaya matahari menggunakan *polyfoam*.

Penerapan *cameo lighting* pada *scene* ini bertujuan untuk menciptakan area gelap pada tubuh bagian depan Damar. Wajah Damar dibuat lebih gelap dari *background*. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan ketakutan Damar akan kematian. Area gelap pada diri Damar menciptakan suasana suram dan sesuai dengan ketidaktahuannya

atas kematian. Saat adegan memandang kakek berbaju putih, pencahayaan pada diri Damar dibuat terang, sedangkan kakek berbaju putih dibuat gelap. Perbedaan ini untuk menunjukkan perbedaan alam antara Damar yang masih hidup dan kakek tua yang diasumsikan Damar sebagai malaikat pencabut nyawa (makhluk ghoib).

4. *Low-key* pada *scene* 13

Damar sedang duduk sendirian di teras depan. Ia mengeluarkan rokok lalu menyalakanya. Damar menghisap rokoknya dengan nafas yang berat. Pandangannya mengarah ke pohon yang ada di depan rumah. Damar lalu merebahkan diri dan tiba-tiba Damar menangis.



Gambar 6. Screenshot *Scene* 13

Pencahayaan *low-key* pada *scene* 13 menggunakan *lighting ratio* 1:4 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan lampu gantung dengan intensitas 2500 *lumens* dengan jarak

sekitar 6 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 1600 dengan *key light* yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f2.0. Dari arah depan rumah diberi aksentuasi cahaya bulan yang sekaligus berfungsi sebagai *fill light*.

Cahaya difokuskan pada Damar yang sedang merenung. Area *background* dibuat lebih gelap dari area Nanda. Penerapan *top light* pada *scene* ini untuk menciptakan bayangan yang tegas pada wajah Damar. Area mata Damar terlihat gelap untuk merepresentasikan ketidaktahuan Damar akan sisa hidupnya. Garis cahaya yang tegas pada wajah Damar menjadi representasi batas antara hidup (area terang) dan mati (area gelap) yang semakin jelas. Area gelap yang mendominasi *frame* menambah suasana suram pada *scene* 13. Area gelap juga memberikan energi negatif sehingga Damar tampak terintimidasi dan ‘tenggelam’ dalam kegelapan.

5. *Low-key* pada *scene* 16

Nanda berjalan cepat ke arah rumah. Damar mencoba untuk

menyusul sekaligus berusaha menenangkan Nanda. Nanda marah karena Damar masih memaksanya untuk masuk Pondok Pesantren. Damar mencoba untuk menjelaskan alasannya. Mereka berdua cekcok hingga Damar membentak Nanda. Nanda terlihat sedih dan kecewa. Ia lalu berlari ke arah kamar. Damar merasa bersalah mencoba untuk menyusul Nanda. Namun langkah Damar terhenti di depan kamar Nanda.



Gambar 7. Screenshot Scene 16

Pencahayaan *low-key* pada scene 16 menggunakan *lighting ratio* 1:8 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 4000 *lumens* dengan jarak sekitar 18 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 1600 dengan *key light* yang jatuh ke punggung Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f1.4. *Key light* berasal dari cahaya yang datang dari belakang Damar.

Kontras cahaya semakin tinggi sehingga membuat bayangan semakin gelap dan pekat.

Scene ini adalah puncak konflik dari film “Menjahit Waktu”. Keinginan Damar untuk memondokan Nanda ditolak secara kasar. Konflik batin yang dirasakan oleh Damar semakin memuncak dan direpresentasikan dengan bayangan yang semakin pekat. Pencahayaan yang mengenai Damar dan Nanda pada scene ini memiliki perbedaan yg signifikan. Damar terlihat gelap dengan *back light* yang keras. Nanda cenderung terang dengan menerapkan *side light*. Perbedaan ini menunjukkan bahwa Damar dan Nanda sedang berseberangan. Kontras cahaya yang tinggi saat Damar dan Nanda bertengkar menciptakan suasana tegang dan mencekam. Area gelap pada wajah Damar merepresentasikan bahwa konflik batin telah menguasainya. Energi negatif yang ditimbulkan oleh area gelap semakin mendominasi dan mengintimidasi Damar.

6. *Low-key* pada *scene* 17

Damar sedang menjahit baju batik milik Nanda. Damar lalu memandangi kalender yang telah penuh dengan coretan. Hari kelulusan Nanda tinggal dua hari lagi. Damar lalu melanjutkan menjahit baju batik untuk Nanda.



Gambar 8. Screenshot Scene 17

Pencahayaan *low-key* pada *scene* 17 menggunakan *lighting ratio* 1:8 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan lampu gantung dengan intensitas 3500 *lumens* dengan jarak sekitar 6 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 1600 dengan *key light* yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f4.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f1.4.

Penerapan *cameo lighting* pada *scene* ini menciptakan suasana suram dan depresif. Cekcok antara Damar dan Nanda yang terjadi di *scene* sebelumnya membuat psikologi Damar terguncang. Damar merasa

bersalah telah membentak Nanda. Ditambah kekhawatiran akan datangnya kematian semakin tinggi membuat konflik batin yang dirasakan oleh Damar semakin kompleks. Area wajah Damar terlihat gelap dan hanya terlihat batang hidungnya. Area gelap ini membuat ekspresi Damar kurang terlihat dengan jelas sekaligus menambah energi negatif pada *frame*. *Background* dikondisikan gelap dengan memotong cahaya yang jatuh ke tembok. Hal ini membuat Damar terlihat menyatu dengan *background* dan merepresentasikan bahwa Damar semakin ‘menyatu’ dengan kematian.

7. *Low-key* pada *scene* 18

Damar tertidur di meja jahit. Nanda yang baru keluar dari kamar terkaget saat melihat Damar tidur di meja jahit. Nanda menghampiri Damar dan mencoba untuk membangunkannya. Tak lama Damar terbangun. Damar lalu menunjukkan baju batik milik Nanda yang telah selesai dijahit. Damar lalu mengajak Nanda untuk makan di warung favoritnya dan memintanya untuk segera bersiap.



Gambar 9. Screenshot Scene 18

Pencahayaan *low-key* pada *scene* 18 menggunakan *lighting ratio* 1:16 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 5000 *lumens* dengan jarak sekitar 12 *feet* dari Damar. Pengaturan ISO kamera 800 dengan *key light* yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f8.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f2.0. *Key light* berasal dari cahaya terobosan dari arah jendela.

Scene ini memiliki kontras cahaya yang sangat tinggi. Garis cahaya terlihat tegas dengan bayangan yang sangat pekat. Area gelap pada *scene* ini mendominasi dan membuat suasana menjadi suram. Lampu diposisitk sedikit tinggi sehingga cahaya hanya jatuh ke tubuh Damar dan tidak mengenai wajah Damar. Area gelap yang pekat pada wajah Damar merepresentasikan kematiannya semakin dekat. Area gelap pada wajah Damar dan

background menciptakan *negative space* yang dominan. *Negative space* menciptakan energi negatif yang semakin menguasai Damar. Garis cahaya yang tegas menjadi representasi batas hidup dan mati Damar semakin tipis dan jelas.

8. *Low-key* pada *scene* 20

Damar dan Nanda sampai di rumah makan. Mereka lalu makan bersama sambil mengenang saat almarhumah Jayati masih hidup. Di tengah makan Damar membahas sekolah Nanda. Nanda masih menolak keinginan Damar untuk mendaftarkannya ke Pondok Pesantren. Damar akhirnya luluh dan membebaskan Nanda untuk memilih sekolah. Tiba-tiba pandangan Damar mengarah ke sosok di belakang Nanda. Sosok tersebut sama seperti yang Damar jumpai di kuburan. Damar lalu meminta Nanda untuk membelikannya rokok. Nanda lalu pergi dan Damar mempersilahkan sosok tersebut. Damar mengucapkan dua kalimat syahadat dengan terbata-bata. Badannya lalu tersungkur ke kursi seperti orang ketiduran. Nanda melihat Damar seperti orang tertidur.

Nanda lalu mencoba membangunkan Damar. Damar tak kunjung bangun. Nanda lalu mengecek nafas Damar dan ternyata Damar telah meninggal. Nanda lalu menangis sekencang-kencangnya.



Gambar 10. Screenshot Scene 20

Pencahayaan *low-key* pada scene 20 menggunakan *lighting ratio* 1:16 dengan *fast-falloff*. *Key light* menggunakan *yoke light* dengan intensitas 5000 lumens dengan jarak sekitar 15 feet dari Damar. Pengaturan ISO kamera 1600 dengan *key light* yang jatuh ke wajah Damar mendapatkan *exposure* f8.0 dan *fill light* mendapatkan *exposure* f2.0. *Key light* berasal dari lampu yang diposisikan dari pintu masuk restoran. Scene 20 tidak memberikan *fill light* agar menciptakan bayangan yang pekat.

Scene 20 adalah scene Damar tiba-tiba meninggal di warung makan. Kontras cahaya dibuat sangat tinggi

sebagai representasi batas hidup dan mati Damar yang sudah menipis. Bagian tembok di belakang Damar diberi aksen garis diagonal menurun yang merepresentasikan kondisi batin Damar yang semakin pasrah dalam menghadapi kematian. Suasana suram sangat tampak dalam *frame* akibat dari dominasi dan pekatnya area gelap. Dominasi dan pekatnya area gelap dalam *frame* membentuk *negative space* yang memberikan energi negatif yang sangat besar kepada Damar. Penerapan *side light* menciptakan kontras cahaya yang tinggi pada wajah Damar. Area terang pada wajah Damar merepresentasikan harapannya kepada Nanda agar dapat melewati hidup dengan sebaik-baiknya. Area gelap pada wajah Damar merepresentasikan keikhlasannya menyambut kematian.

KESIMPULAN

Penerapan pencahayaan *low-key* memiliki dampak yang kuat dalam merepresentasikan konflik batin. Hasil dari pencahayaan memperlihatkan konflik batin tokoh utama dapat dihadirkan melalui pencahayaan *low-key*. Kontras cahaya

yang tinggi sangat efektif dalam meningkatkan dramatik cerita. Area gelap yang pekat dan mendominasi *frame* berhasil mengintimi-dasi tokoh utama sekaligus menambah kompleksitas konflik batin.

Pencahayaan *low-key* juga berhasil menciptakan konflik batin pada *scene-scene* yang tidak menampilkan konflik batin. Area gelap memberikan energi negatif dan memberi penekanan dramatik pada adegan yang kurang menampilkan konflik batin tokoh utama. Bayangan yang jatuh langsung ke wajah tokoh utama menciptakan suasana suram dan mencekam. Dominasi area gelap membuat tokoh utama seolah-olah hanyut dalam bayang-bayang kematian. Garis cahaya yang tegas berhasil merepresentasikan dilema tokoh utama dalam menentukan pilihan hidup.

Pada film “Menjahit Waktu”, penata cahaya mendapatkan kesimpulan bahwa pencahayaan *low-key* yang representatif adalah hal yang sangat penting guna penyampaian konflik batin tokoh utama. Namun pencahayaan *low-key* perlu didukung oleh adegan, gestur, dan ekspresi tokoh

utama. Hasil kesimpulan tersebut sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya, sekaligus menjadi bahan pembelajaran bagi penata cahaya.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David, Kristin Thompson, dan Jeff Smith. 2019. *Film Art: An Introduction 12th Edition*. New York: McGraw-Hill Education.

Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Duganne, Erina, Heather Diack, dan Terri Weissman. 2020. *Global Photography : A Critical History*. New York : Routledge.

Ferncase, Richard K. 1995. *Film and Video Lighting Term and Concepts*. New York : Focal Press.

Field, Syd. 2005. *Screenplay : The Foundation of Screenwriting*. New York : Bantam Dell.

- Hall, Stuart. 1997. *Representation : Cultural Representation and Signifying Practice*. California : Sage Publication.
- Hayward, Susan. 2006. *Cinema Studies : The Key Concepts Third Edition*. New York : Routledge
- Hiltunen, Ari. 2002. *Aristotle in Hollywood The Anatomy of Successfull Storytelling*. Bristol : Intellect
- Hirsch, Robert. 2017. *Seizing The Light : A Social & Aesthetic History of Photography*. New York : Routledge
- Howard, David dan Edward Mabley. 1995. *The Tools of Screenwriteng*. New York: St. Martin Griffin.
- Pramaggiore, Maria dan Tom Wallis. 2008. *Film A Critical Introduction*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Russin, Robin U, William Missouri Downs. 2012. *Screenplay Writing The Picture 2nd Edition*. Los Angeles : Silman-James Press.
- Sipos, Thomas M. 2014. *Horror Film Aesthetic: Creating The Visual Language of Fear*. North Carolina : Mc Farland
- Zettl, Hebert. 2010. *Sight Sound Motion : Applied Media Aesthetics 6th Edition*. Boston : Wadsworth.